

INFORMAZIONI

Il corso è su iscrizione e a numero chiuso. Sarà rilasciato attestato di partecipazione MIUR.

Spazio libreria: durante il corso sarà allestito uno spazio libreria dedicato alle pubblicazioni Artebambini (Rivista DADA, albi illustrati e Kamishibai).

Note: Munirsi di astuccio con matita, gomma, forbici, colla stick, tratto-pen nero.

Durata del corso: 8 ore

Quota di partecipazione: € 75,00 ridotta a € 65,00 per i cittadini di Vimercate, gli insegnanti e operatori che operano nel territorio del Comune di Vimercate.

MODULO DI ISCRIZIONE

Il/la sottoscritto/a.....
residente a.....in via.....n.....
Codice fiscale e/o Partita Iva.....
se insegnante indicare istituto scolastico di provenienza.....
Tel.....Email.....

chiede di iscriversi al corso FARE MONDI che si svolgerà il 13 Aprile 2019 presso il Museo MUST, via Vittorio Emanuele n. 53 Vimercate (MB) e chiede di partecipare al seguente laboratorio (indicare 1 sola preferenza): Dal Kamishibai allo storytelling Giocomatica Robot sentimentali

CHI USUFRUISCE del bonus scuola può coprire il costo del corso emettendo un "Buono" di € 75,00 (o € 65,00) per Esercizio Fisico - "Formazione aggiornamento" dal sito <https://cartadeldocente.istruzione.it>

Per effettuare l'iscrizione al corso è necessario allegare alla scheda di iscrizione compilata il file pdf del "Buono". Non sarà possibile ottenere il rimborso del "Buono" inviato con l'iscrizione.

CHI NON USUFRUISCE del bonus scuola può effettuare il versamento scegliendo tra:

cc/postale 54994744 (BO) oppure
BANCA UNICREDIT BAZZANO BO Agenzia 03091
Coord. bancarie IBAN: IT 03 T 02008 05405 000010359719
da intestare a EDIZIONI ARTEBAMBINI snc - Bazzano - Valsamoggia.

Il modulo di iscrizione con la ricevuta del versamento va inviato a: EDIZIONI ARTEBAMBINI via del Gandolfo 5 G - 40053 BAZZANO (BO) formazione@artebambini.it Le iscrizioni verranno accolte solo se complete dell'intera quota di iscrizione. In caso di rinuncia la quota non verrà restituita.

FARE MONDI
FRA ARTE, SCIENZA E ROBOTICA

CORSO DI AGGIORNAMENTO PER INSEGNANTI, BIBLIOTECARI, LIBRAI, GENITORI RICONOSCIUTO DAL MIUR

Sabato 13 aprile 2019

Museo MUST | Vimercate (MB)

FARE MONDI

TRA ARTE, SCIENZA E ROBOTICA

Non è un sogno e neanche fantascienza! L'uomo ha sempre desiderato macchine che fossero in grado di aiutarlo e imitarlo per sollevarlo dalla fatica. Tecnologia e scienza si uniscono all'arte: si progettano e costruiscono droni, automi e robot capaci di esplorare mondi per noi impraticabili, in grado di potenziare le nostre forze fisiche e di supportare quelle intellettive. In ambito educativo i robot possono diventare strumenti molto efficaci. La robotica educativa è un mezzo e non un fine, il suo impiego è volto a sviluppare le competenze di base e a realizzare quei laboratori di sperimentazione che sono necessari per una reale innovazione della scuola: i robot didattici sono dei mediatori di conoscenze, di relazioni e di scambi. Punto di forza della robotica educativa è la trasversalità, l' "imparare facendo" è il pensiero computazionale applicato a differenti contesti didattici.

PROGRAMMA

> ore 9.00 Accoglienza e registrazione partecipanti

> ore 10.00 DIALOGHI TRA ARTE E ROBOTICA

Claudia Saracchi, Lisa Villa

> ore 11.00 A SCUOLA DI ROBOTICA | Irene Ferrarese

> ore 12.00 | SPUNTINI CREATIVI : LE MACCHINE INUTILI | Progettazione, costruzione di una "macchina inutile" per compiere le azioni più strane! Fornendo immagini scelte a caso, nasceranno inaspettati meccanismi: quelli "Per star svegli il sabato sera", "Per non far suonare la sveglia" etc. Le istruzioni per l'uso saranno un divertente esercizio di scrittura creativa!



LABORATORI CREATIVI

> dalle ore 14.00 alle ore 18.00 Ogni partecipante potrà iscriversi a un solo laboratorio (la scelta del laboratorio va inserita nella scheda d'iscrizione)

Lab.1 DAL KAMISHIBAI ALLO STORYTELLING Dal kamishibai allo storytelling per raccontare storie: le contaminazioni come opportunità di crescita e di ricchezza che utilizzano linguaggi e parole con intelligenze diverse che costruiscono ponti tra la tecnologia di oggi e la narrazione di ieri.

Conduce *Claudia Saracchi*



Lab.2 GIOCOMATICA Proprio come la matematica, il gioco è un'attività intellettuale, disinteressata, senza un utile immediato, fine a se stesso. Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie investendola di un forte coinvolgimento emozionale. È possibile dunque creare un laboratorio per costruire giochi da tavolo matematici, logici, che ripercorrono la geografia e la storia, in cui divertire i bambini con intuizione, partecipazione, errori, e strategie.

Conduce *Irene Ferrarese*



Lab.3 ROBOT SENTIMENTALI Scatole di diverse dimensioni e forme, bottoni, cerniere, viti e bulloni, forchettoni di plastica, dischetti cd, giocattoli rotti, spinotti, molle, fili elettrici, prese e tutto quello che può scatenare la costruzione di un fantastico robot. Conduce *Lisa Villa*



ENTE RICONOSCIUTO E ACCREDITATO DAL MIUR

Edizioni Artebambini da oltre 30 anni opera nel settore della formazione e dell'educazione, promuove e organizza in Italia e all'estero corsi di formazione, seminari, incontri e mostre d'arte, master e convegni internazionali rivolti agli adulti con esperti sia appartenenti al mondo artistico che al mondo accademico. Con i suoi docenti e operatori è presente in modo capillare nelle scuole di ogni ordine e grado, nei musei, nelle biblioteche attraverso i suoi strumenti educativi rivolti a bambini e ragazzi.